**Ablagestapel gewinnen**

Der Spieler, der als erster das richtige Tiergeräusch gemacht hat, nachdem er zugeschlagen hat, gewinnt alle Karten des Ablagestapels. Er legt sie offen auf seinen Wertungsstapel, den er neben seinem Vorratsstapel bildet. Macht mehr als 1 Spieler gleichzeitig das richtige Tiergeräusch ist entscheidend, wer von ihnen schneller zugeschlagen hat.

Tipp: Es lohnt sich auf jeden Fall zuzuschlagen, auch wenn man zunächst nicht der schnellste ist. Vielleicht hat man das richtige Tiergeräusch schneller als die anderen gemacht.

**Rundenende**

Nachdem ein Spieler den Ablagestapel gewonnen hat, endet die Runde. Dieser Spieler, wird Startspieler der neuen Runde.

**Fehler**

Macht ein Spieler einen Fehler, muss er sich sofort „zum Affen machen“: Er muss sich mit der Hand, mit der er zuschlägt am Kopf kraulen und dazu wie ein Affe 1x „Uh-Uh“ rufen. Das Spiel läuft währenddessen ganz normal weiter.

Variante: Alternativ kann ein Fehler auch bestraft werden, indem der betreffende Spieler 1 Karte von seinem Wertungsstapel abgeben und unter den Ablagestapel legen muss. Hat er keine Karten auf seinem Wertungsstapel, muss er sich „zum Affen machen“.

**Keine Karten mehr**

Hat ein Spieler während einer Runde keine Karten mehr, wird er ab sofort in der Spielreihenfolge übersprungen, bis die Runde endet. Er bleibt aber im Spiel und darf immer noch zuschlagen, um den Ablagestapel zu gewinnen.

## SPIELENDE

Hat mindestens einer der Spieler nach dem Ende einer Runde keine Karten mehr auf seinem Vorratsstapel, endet das Spiel sofort.

Das Spiel endet ebenfalls sofort, wenn während einer Runde alle Vorratsstapel aufgebraucht sind. In diesem Fall erhält niemand die Karten vom aktuellen Ablagestapel.

## WERTUNG

Jetzt legen alle Spieler ihre Wertungsstapel nebeneinander (leicht draufdrücken) und prüfen, wer den höchsten Stapel hat. Dieser Spieler ist der Gewinner. Sollte es einmal knapp sein, kann man natürlich nachzählen, welcher Stapel mehr Karten hat. Bei Gleichstand teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

**Autor:** Inon Kohn **Illustration:** Michael Menzel
Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil
© 2014 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,
D-63303 Dreieich. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.
www.abacusspiele.de



# OINK!

Ein saugutes Reaktionsspiel für 2-6 Tierfreunde ab 6 Jahren.

## SPIELMATERIAL

90 Karten

je 14x Hund, Katze, Kuh, Esel, Schaf, Küken (je 2x mit den Werten 0-6)



6x Schwein (Wert 7)



## SPIELIDEE

Bei OINK! heißt es blitzschnell zuschlagen, wenn zwei gleiche Tiere auftauchen. Wer dazu noch das richtige Tiergeräusch macht, gewinnt alle Karten auf dem Tisch. Doch aufgepasst: Das freche Schwein drängt sich immer wieder mit einem lautstarken „Oink!“ dazwischen!

## SPIELVORBEREITUNG

Die 90 Karten werden gut gemischt und verdeckt gleichmäßig an die Spieler verteilt.

Bei 4 Spielern bleiben 2 Karten übrig, die unbesehen zurück in die Schachtel gelegt werden.

Die Spieler dürfen ihre Karten nicht ansehen und legen sie als verdeckten Vorratsstapel vor sich ab. In der Tischmitte wird Platz für einen offenen Ablagestapel gelassen, der dort im Spielverlauf gebildet wird. Er sollte für alle Spieler gut erreichbar sein.




*Aufbau bei 4 Spielern*

**Die Hände**

Jeder Spieler muss sich vor Spielbeginn für eine seiner Hände entscheiden, mit der er nur Karten aufdecken darf. Mit der anderen Hand darf er nur zuschlagen. Solange der Spieler nicht zuschlägt, muss er diese Hand außerhalb der Tischfläche halten.

Tipp: Natürlich können sich die Spieler darauf einigen, die Hände-Regel beliebig zu lockern. Spielen Sie so, dass es allen Spaß macht!

## SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler ist Startspieler und beginnt.

**Karte aufdecken**

Kommt ein Spieler an die Reihe, deckt er die oberste Karte seines Vorratsstapels auf und legt sie zügig auf den offenen Ablagestapel in der Tischmitte, sodass bereits dort liegende Karten möglichst verdeckt werden.



Um sich keinen Vorteil zu verschaffen, deckt der Spieler die Karte so auf, dass die Vorderseite zunächst von sich weg zeigt, bevor er sie umdreht.

Tipp: Je schneller der Spieler die Karte aufdeckt, desto früher kann er selbst die Vorderseite sehen.

Hat der Spieler die Karte auf den Ablagestapel gelegt, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Dies geht so lange weiter, bis ein oder mehrere Spieler zuschlagen, weil eine der folgenden Bedingungen eingetreten ist.



**Zuschlagen**

2 gleiche Tiere

Sobald die obersten 2 Karten des Ablagestapels das gleiche Tier zeigen, müssen die Spieler versuchen, so schnell wie möglich mit der flachen Hand auf den Ablagestapel zu schlagen. Zusätzlich müssen sie nach dem Zuschlagen das passende Geräusch zu diesem Tier machen.

Die Zahlen auf den beiden Karten spielen in diesem Fall keine Rolle.




Summe 7

Sobald die Summe der obersten 2 Karten des Ablagestapels gleich 7 ist, müssen die Spieler versuchen, so schnell wie möglich auf den Ablagestapel zu schlagen. Zusätzlich müssen sie nach dem Zuschlagen „Oink!“ rufen.




Achtung: In dem seltenen Fall, dass die Summe der obersten 2 Karten des Ablagestapels gleich 7 ist und beide Karten das gleiche Tier zeigen, muss das Tiergeräusch des abgebildeten Tiers gemacht werden!

Schwein

Sobald oben auf dem Ablagestapel ein Schwein liegt, müssen die Spieler versuchen, so schnell wie möglich auf den Ablagestapel zu schlagen. Zusätzlich müssen sie nach dem Zuschlagen „Oink!“ rufen. Die Karte darunter spielt in diesem Fall keine Rolle.

